

2. PERANCANGAN TAPAK

2.1. Sasaran dan Lingkup Pelayanan

2.1.1. Sasaran

Sasaran dari proyek Wahana Wisata:

- Suatu desain tempat wisata yang menyediakan penyegaran di tengah kesibukan kota dan tekanan hidup di kota besar seperti Surabaya.
- Peningkatan tingkat perekonomian masyarakat sekitar dengan menyediakan suatu lapangan pekerjaan yang menyerap cukup banyak tenaga kerja.
- Peningkatan pendapatan daerah melalui sektor pariwisata.

2.1.2. Lingkup Pelayanan

Proyeksi penduduk menurut umur di Jawa Timur, khususnya di kota Surabaya, golongan usia remaja dan dewasa muda mencapai prosentasi yang cukup tinggi, yaitu 56 % dari penduduk Jawa Timur.¹ Berdasarkan proyeksi tersebut, penduduk menurut umur di propinsi Jawa Timur yang tergolong golongan pemuda, yaitu yang berumur 15 - 30 tahun diperkirakan sebanyak:

- 14.557.500 jiwa pada tahun 1985
- 15347.100 jiwa pada tahun 1990
- 15.897.400 jiwa pada tahun 1993
- 16.426.400 jiwa pada tahun 2000

(Sumber : Jawa Timur dalam Angka, Kantor Statistik Propinsi Jawa Timur Kerjasama

¹ *Jawa Timur Dalam Angka*, (Kantor Statistik Propinsi Jawa Timur Kerjasama dengan Pemda Tingkat I Jawa Timur), tabel 13.3.

dengan Pemda Tingkat I Jatim, 1995).

Dari uraian data diatas, tercermin bahwa generasi muda termasuk didalamnya pemuda dan remaja mempunyai prosentase yang cukup besar, yaitu 56% dari penduduk Jawa Timur; maka segmen yang dituju dalam proyek ini adalah remaja, dewasa muda, serta mereka yang berjiwa muda pada khususnya dan keluarga pada umumnya.

Lingkup pelayanan dari perencanaan dan perancangan Wahana Rekreasi adalah:

- Golongan muda sebagai golongan penduduk dengan populasi terbanyak di Jawa Timur.²
- Masyarakat kota Surabaya, untuk memenuhi kebutuhan rekreatif bagi masyarakat Surabaya pada umumnya dan dewasa muda serta remaja Surabaya pada khususnya, dengan lokasi yang terletak di kawasan kompleks pertokoan Pakuwon Indah.
- Wisatawan lokal dan mancanegara, sebagai alternatif tempat rekreasi nasional maupun internasional, yang dapat memerikan pemasukan tambahan bagi negara.
- Membuka lapangan kerja baru bagi masyarakat sekitar.
- Para pecinta seni dan pada khususnya dan masyarakat Surabaya penikmat seni pada umumnya.

2.2. Data Tapak dan Penghuni

Berdasarkan data yang didapat dari Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Surabaya 2005, pengembangan pariwisata di Surabaya secara kuantitas dan kualitas perlu dilakukan, tidak hanya dengan memperhatikan objek wisata yang telah ada.

Surabaya sebagai ibukota propinsi Jawa Timur dan kota metropolis yang lebih dekat bagi masyarakat Indonesia Timur (bila dibandingkan dengan Jakarta) merupakan pintu gerbang utama yang menghubungkan jalur perdagangan ke seluruh wilayah Indonesia, terutama untuk kawasan Indonesia bagian timur, oleh

² *Ibid*

karena itu, adalah sangat baik bila dibangun sebuah sarana rekreasi dan tempat pertunjukan kesenian yang memadai di kota Surabaya.

Selama beberapa tahun terakhir ini, Surabaya berkembang untuk mencapai visinya sebagaimana tertuang dalam Renstrada kota Surabaya, yaitu untuk mencapai “Surabaya Metropolitan Madani”. Untuk mencapai visi dan misi tersebut, dilakukan usaha – usaha seperti yang terlampir pada Tabel 2.1. di bawah ini:

Tabel 2.1. Matriks Alur Pikir Renstrada³

| DIMENSI VISI | NILAI-NILAI MISI | TUJUAN MISI | KEBIJAKAN |
|--------------|---|------------------------|---|
| METROPOLITAN | -Wawasan pembangunan dan jaringan kerja - Utilitas sarana publik | Ekonomi | - Mewujudkan ketersediaan fasilitas infrastruktur kota. - Pemberdayaan ekonomi kerakyatan. - Peningkatan kapasitas investasi & keuangan daerah. |
| MADANI | - Pengembangan kualitas SDM. | Sosial Budaya | - Meningkatkan ketahanan sosial budaya masyarakat. - Mewujudkan penegakan hukum |
| | - Sistem sosial MADANI | Masyarakat | |
| | - Organisasi pemerintah / Kelembagaan | Aparatur Pemerintah | - Mewujudkan aparatur pemerintah kota yang baik. |

(Sumber : Renstrada Kota Surabaya 2003 – 2005)

2.2.1. Lokasi Perencanaan

Lokasi perencanaan *site* berada di kota Surabaya yang berdasarkan RDTRK, memiliki luas ± 32637.750 ha, dan dibagi menjadi 5 wilayah pembantu Walikotamadya, yaitu : Surabaya Pusat, Surabaya Utara, Surabaya Timur, Surabaya Barat, Surabaya Selatan, dan Surabaya Utara, yang kemudian dibagi lagi menjadi 31 kabupaten, 163 kelurahan, 1298 RW, dan 8338 RT. Pola penyebaran fasilitas umum terkonsentrasi di kawasan pusat kota jalur Utara–Selatan.

³ Badan Perencanaan Pembangunan, RTRW Kota Surabaya 2013 (Review Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya 2005), Resume Rencana , Pemerintah Kota Surabaya, 2002.

Batas wilayah kota Surabaya adalah sebagai berikut :

- Utara : Selat Madura
- Timur : Selat Madura
- Selatan : Kabupaten Sidoarjo
- Barat : Kabupaten Gresik

Berdasarkan arahan *Master Plan* Surabaya, dalam rangka pemerataan pelayanan kota pada masyarakat, pengembangan kawasan fasilitas umum, seperti halnya area rekreasi, dilakukan secara menyebar dengan berlokasi pada kawasan *urban* dan distribusi.

Kriteria pemilihan tapak :

- Pencapaian mudah dari dan ke pusat kota.
- Sesuai dengan Masterplan 2005 Surabaya.
- Mampu berintegrasi dan mendukung proyek sebelumnya.
- Luas tapak cukup memadai.

Dengan mempertimbangkan hal-hal diatas, maka lokasi tapak dari proyek ini berada di kawasan Surabaya Barat, atau lebih tepatnya dalam lingkungan kompleks Graha *Family*, yang terletak di bagian Barat Daya kompleks.



Gambar 2.1 Lokasi Perencanaan

2.2.2. Potensi Tapak

Lokasi tapak berada di pusat pengembangan yang terletak di kawasan Surabaya Barat, yang sangat berpotensi sebagai salah satu pusat aktifitas Surabaya di masa yang akan datang, yaitu dengan dibangunnya fasilitas Pakuwon *Trade*

Centre yang terletak hanya beberapa ratus meter di sebelah timur *site*.

Dapat diakses dari daerah Menganti, Tandes, Mayjen Sungkono yang menjadikan *site* ini dapat dicapai dari berbagai arah.

Lokasi Wahana Rekreasi ini terletak di dekat kompleks Graha *Family*, yang dikelilingi oleh kompleks perumahan mewah dengan didukung oleh sistem pengamanan lingkungan yang memadai.

Luas tapak berkisar sekitar 6 ha, dengan batas-batas sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Jalan Kondominium Graha *Family*, *Plaza* Graha *Family* dan *Food City*.
- Sebelah Timur : Jalan Golf *Family* Barat IV dan Lapangan Golf.
- Sebelah Selatan : Jalan Graha *Family* Selatan dan Lahan Kosong.
- Sebelah Barat : Jalan Lingkar Dalam dan Perumahan Pakuwon Indah.

Lokasi tapak jauh dari kehiruk-pikukan suasana kota, dan jauh dari fasilitas hiburan umum lainnya, sehingga diharapkan dapat menghidupkan bagian lain dari kota.



Gambar 2.2 Batas Tapak

2.2.3. Spesifikasi *Site*

- | | |
|--------------|---------------------------------------|
| a. Lokasi | : Kompleks Graha <i>Family Estate</i> |
| b. Kecamatan | : Wiyung |
| c. Kelurahan | : Pradah Kalikendal |

- d. Unit Pengembangan : Putat Gede
- e. Kompleks : Graha *Family*
- f. Nama Pemilik : PT. Dharmala *Land*
- g. Telepon : (031) 5684933 – 5684935
- h. Luas *Site* : ± 6 Ha (dipakai ± 3,5 Ha), sisanya untuk rencana pengembangan
- i. Curah Hujan : 1.411 mm/th
- j. Curah Hujan Tertinggi : Desember, 414 mm, 23 hari hujan
- k. Curah Hujan Terendah : Agustus, 9 mm, 7 hari hujan
- l. Angin : dari Tenggara, kecepatan 10 knots
- m. Temperatur Tertinggi : Januari, 36.5°C
- n. Temperatur Terendah : Agustus, 22.5°C
- o. Kelembaban Maksimum : Januari – April, dan Juni; 98%
- p. Tekanan Udara Minimum : Oktober, 30%
- q. Topografi : ketinggian 25 m dpl.
- r. Hidrologi : Terdapat waduk untuk pengolahan limbah
- s. Kemiringan Lereng : 0 – 2%
- t. Kedalaman Efektif Tanah : lebih dari 90 cm
- u. Tekstur tanah : halus
- v. Erosi : tidak ada erosi
- w. Faktor pembatas : tidak mengandung air tanah asin
- x. Jenis tanah : gromosol kelabu tua
- y. Koefisien Dasar Bangunan : max. 50 %
- z. Koefisien Lantai Bangunan : 1- 4 lantai

(Sumber: RDTRK Unit Pengembangan Putat Gede, 1992)

2.3. Pengaruh Lingkungan Sekitar Terhadap Tapak dan Pengaruh Tapak Terhadap Lingkungan Sekitar

Site terletak di dalam kota Surabaya untuk menyesuaikan dengan konsep perancangan, yaitu memberikan penyegaran di tengah kehirukpikukan kota. Secara umum *site* dikelilingi oleh daerah perniagaan, pemukiman dan lahan-lahan kosong di Selatan, Timur dan Barat *site*. Dengan keberadaanya sebagai sebuah theme park yang dirangkaikan dengan *theme park* berupa kawasan yang diberi nama *Food City* atau Kota Makanan yang terletak persis di sebelah utara *site* yang dipisahkan oleh jalan lokal sekunder dua arah, diharapkan desain ini mampu memberikan alternatif hiburan dan dapat menyediakan lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat sekitar *site*.

Sebuah kawasan wisata di dalam kota tentunya akan membawa dampak besar terhadap identitas kota, diharapkan kawasan wisata di dalam kota Surabaya akan dapat lebih memantapkan posisi kota Surabaya sebagai Kota Metropolitan yang *Mardani*. Sedangkan kehadiran sebuah kawasan wisata yang terletak di daerah perumahan tentunya akan sangat berpengaruh terhadap warga yang tinggal di sekitar *site*. Masalah utama yang perlu dibahas disini adalah masalah kebisingan yang dihasilkan dari dalam *site* dan masalah kemacetan. Untuk mengatasi kedua permasalahan tersebut, maka desain kawasan wisata ini didesain dengan memperhitungkan fungsi bangunan-bangunan di sekitar *site* serta jarak vertikal dan horisontal dari sumber bunyi terhadap bangunan di sekitar *site*, serta penataan jalan masuk ke dalam *site* yang dibuat pada jalan akses utama dengan pemisahan terhadap fungsi-fungsi khusus.

Fasilitas wisata ini dipersiapkan terutama untuk menyambut masyarakat sekitar *site* dan masyarakat pada masa yang akan datang, yang akan lebih banyak menggunakan fasilitas transportasi umum dan bis khusus yang disediakan oleh pengelola Kota Cahaya dengan pemberhentian dari tengah kota. Sedangkan untuk menampung pengunjung yang membawa kendaraan pribadi, disediakan tempat parkir baik itu untuk mobil ataupun motor di bagian utara *site*, dapat pula diparkir di kawasan *Food City* bagi para pengunjung yang ingin menikmati makanan di *Food City* terlebih dahulu, lalu menyeberang lewat jembatan layang ke Kota

Cahaya, sehingga tidak mengganggu lalu lintas kendaraan di jalan Kondominium Graha *Family*.

Kondisi tapak yang lebih tinggi dari sekitarnya setelah mengalami *cut and fill* dan dikelilingi oleh bangunan eksisting maupun yang masih dalam perencanaan didesain tidak terlalu tinggi, serta berada di pinggir jalan utama menyebabkan tapak dapat mudah dilihat dari jarak yang cukup jauh, sehingga tapak ini diharapkan agar dapat dijadikan sebagai *landmark* lingkungan baik pada siang hari maupun pada malam hari, mendukung pengembangan kawasan pinggiran kota Surabaya, serta dapat mendukung program Pemerintah dalam usaha pengembangan pariwisata Jawa Timur.

2.4. Pencapaian ke Tapak

Untuk pencapaian ke tapak sangat mudah karena tapak berada pada tepi di jalan utama dari jalan HR.Muhammad, yaitu Jalan Lingkar Dalam, yang merupakan jalan arteri primer yang berfungsi sebagai penghubung antara Karang Pilang – Tandes – Tambak Oso Wilangun, dengan kondisi jalan beraspal dan dapat dilalui lalu lintas kendaraan bermotor dengan jalur dua arah. Selain itu lokasi tapak yang lebih tinggi dari sekitarnya dan tepat berada di tepi jalan utama yang panjang dan lurus ini sangat menguntungkan karena sudah terlihat dari jarak yang jauh sehingga mudah untuk menarik perhatian pengendara yang melewati jalan itu.

Dengan melihat kondisi yang ada sekarang ini, jalan ke Wahana Rekreasi ini dapat diakses dari beberapa jalan akses utama yaitu :

- Jalan Mayjen Soengkono
Yaitu sebuah jalan akses dari pusat kota Surabaya (akses Timur-Barat).
- Jalan Tembusan Citraraya
Yaitu jalan akses bagi mereka yang tinggal di daerah Citraraya dan sekitarnya.
- Kedurus
Yaitu jalan akses bagi mereka yang tinggal di daerah Surabaya Selatan, yang dapat mencapai *site* ini dari jalan tembusan yang melewati daerah tengah-

tengah kompleks perumahan Graha *Family*, atau melalui jalan tembusan yang terletak di selatan *site*.

2.5. Sistem Sirkulasi di Dalam Tapak

2.5.1. Sistem Sirkulasi Orang Dalam Tapak

Pengunjung dapat dibedakan menjadi empat golongan, yaitu:

- a. Pengunjung yang datang dengan mobil pribadi.

Jalan masuk ke dalam *site* dibuat dengan lebar 7 meter, sehingga penumpang dapat diturunkan langsung di trotoar sebelah kanan jalan tanpa mengganggu sirkulasi mobil-mobil lain yang ingin langsung parkir. Sedangkan penumpang yang memilih untuk memarkirkan mobilnya terlebih dahulu dapat menuju *entrance* dengan melewati jalan *pedestrian* yang terletak diantara kedua daerah parkir.

- b. Pengunjung yang datang dengan kendaraan umum.

Jalan Lingkar merupakan jalan utama yang akan dilewati oleh kendaraan umum, baik itu mikrolet maupun bus kota. Untuk menerima pengunjung yang menggunakan sarana transportasi ini, dibuat sebuah cekungan pada tepi jalan lingkar dalam yang meyorok ke dalam *site* sebagai tempat pemberhentian bus untuk menurunkan penumpang. Setelah turun, pengunjung dapat langsung menaiki tangga di atas *entrance fountain* menuju ke gerbang masuk.

- c. Pengunjung yang datang dari *Food City*

Untuk memfasilitasi pengunjung yang datang dari *Food City*, disediakan sebuah jembatan layang di atas jalan Kondominium Graha *Family*, yang menjembatani dua kawasan ini baik secara fisik maupun non fisik. Setelah turun dari jembatan ini, pengunjung dapat melewati jalan *pedestrian* yang terletak diantara kedua area parkir untuk menuju ke gerbang masuk.

- d. Pengunjung dari perumahan di daerah timur *site*

Untuk pengunjung dari perumahan di daerah timur *site* disediakan trotoar yang

masuk sampai ke depan gerbang masuk.

Untuk menuju ke fasilitas wisata yang ada di dalam, pengunjung dibawa dalam suatu sistem sirkulasi linear, dengan pengunjung dibawa dalam runtutan *sequence* menuju ke arah pusat atraksi. Dengan tetap mengindahkan konsep wisata rekreatifnya, pengunjung tetap diberi kebebasan untuk memilih jalur yang dipilihnya untuk memulai perjalanan diantara kedua pilihan. Karena jalan yang ditempuh untuk menuju pusat cukup panjang, yaitu sekitar 150 meter, maka untuk mempercepat antisipasi bila terjadi sesuatu, dibuatkan jalan-jalan tembus dengan ukuran yang tidak terlalu lebar, untuk memisahkannya dari jalur utama setiap 50 meter ke depan.

2.5.2. Sistem Parkir di Dalam Tapak

Parkir di dalam tapak dibedakan jadi tiga, dimana untuk parkir mobil dan sepeda motor pengunjung terletak di sebelah Selatan tapak dengan jalan masuk dari Jalan Lingkar Dalam. Parkir bus wisata terletak di selatan daerah parkir mobil dan sepeda motor, dengan jalan masuk dari jalan Kondominium Graha *Family*. Parkir untuk pengelola dan karyawan terletak di utara parkir mobil, di bagian timur *site*, dengan akses dari jalan Golf *Family* Barat.

2.6. Penataan Ruang Luar

Penataan ruang luar pada kawasan wisata ini memegang peran yang sangat penting mengingat fungsinya sebagai kawasan wisata yang banyak menyediakan kegiatan-kegiatan di luar ruang. Konsep penataan ruang luar pada *site* disesuaikan dengan konsep dasar Kota Cahaya, dimana pengunjung diarahkan dari ruang-ruang luar yang lebih sempit, teratur, dan ternaungi pohon-pohon maupun bangunan-bangunan yang ada di sekelilingnya menuju ke ruang yang semakin terbuka dan luas, sebagai puncaknya, pengunjung akan dapat menikmati *main plaza* di daerah zona pelangi yang benar-benar terbuka dengan pemandangan ke keseluruhan *site*.

Ruang luar yang ada dimanfaatkan sebagai pendukung aktivitas-aktivitas yang ada di sekitarnya, sebagaimana halnya dengan *deck* di atas danau yang dimanfaatkan sebagai area restoran terbuka, taman atraksi di zona jingga dimanfaatkan untuk atraksi holografi sebagai atraksi penyambut pengunjung yang datang maupun sebagai tempat untuk beristirahat setelah menyelesaikan perjalanannya, danau besar di zona gading yang dimanfaatkan sebagai panggung untuk pertunjukan *musical fountain*, arena bermain air serta sebagai area untuk piknik, *plaza* di zona pelangi dapat dimanfaatkan untuk *event-event* khusus, maupun hanya sebagai tempat untuk menikmati pemandangan ke arah Kota Cahaya dan daerah sekitarnya, karena *plaza* ini terletak di area yang cukup tinggi.

Sedangkan ruang luar yang terbentuk dari penataan massa diatur sedemikian rupa untuk menciptakan *sequence* yang menarik bagi pengunjung dengan menyediakan *barrier* dan *screen* pada *vista* yang ada.